NUMERO 2 - DICEMBRE 2005 - WWW.GAMEPLAYER.IT

GAME

LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

KING KONG
Uno scimmione a Manhattan

DS VS PSP
Sfida tra portatili

MARIO KART DS
Ritorna il mito a quattro ruote

SOUL CALIBUR 3
Ferisce più il pad che la spada

PRO EVOLUTION SOCCER 5
Siamo tutti nel pallone!

PERFECT DARK
Arriva il thriller fantascientifico

PRINCE OF PERSIA
Due troni sono meglio di uno!

PLAYSTATION 2 XBOX GAMECUBE PC GAMEBOY PSP DS N-GAGE XBOX 360

Editoriale

Game - Dicembre 2005 - Nr. 2

GAME
La prima rivista gratuita di videogiochi
http://www.gameplayer.it
EMAIL: ***redazione@gameplayer.it***

Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE
Cesare Arietti

REDAZIONE:
Valerio Fusco, Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Leonardo D'Ottavi, Paolo Locuratolo, Stefano Taglieri, Marco Renzi, Andrea Gagliardi, Marco Italiani, Claudio Fortuna, Francesco Verzola

HANNO COLLABORATO:
Mauro Marcheggiani, Eugenio Vitale

EDIZIONI PLAYER S.r.l.
DIREZIONE, REDAZIONE E AMMINISTRAZIONE:
Via del Prato Fabio n. 17 / 19
00040 - Rocca di Papa (RM)
Tel. 06 / 94.94.012
http://www.edizioniplayer.it

PER LA VOSTRA PUBBLICITA' CONTATTARE:
GIORGI RITA SAS
Via Premuda n. 2 - 00195 Roma
Tel. 06 / 39.73.59.95
Tel. 348 / 3211970

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
MOTO FLASH S.r.l.
Via Macerata n. 35 - 00176 Roma
Tel. 06 / 70.30.28.00

PROGETTO GRAFICO:
STUDIO FILIPPO D'OTTAVI
Via Suor Giuseppina Vannini N. 17
00046 - Grottaferrata (RM)
Tel. 349 / 58.62.820
www.dottavifilippo.com

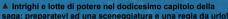
STAMPATO PRESSO:
Rotoeffe S.r.l. - Ariccia (RM)

MADE IN JAPAN!

Chrono Trigger è un RPG poco conosciuto in Europa ma che ha riscosso un immenso successo in tutto il mondo, grazie alla straordinaria storia e l'apporto impagabile di ***Akira Toriyama***. Solo pochi giorni fa, durante un incontro con il grande regista ***Isao Takahata***, ho avuto modo di raccontare la passione di molti fan che, dodici o tredici anni fa, già acquistavano i titoli d'importazione nonostante la loro difficile reperibilità. Il celebre autore [amico, maestro e produttore di ***Hayao Miyazaki***] non ha nascosto però una certa inquietitudine nei riguardi del mercato orientale, dove la super produzione sta raggiungendo livelli elevatissimi, con una influenza a suo dire troppo incisiva su ragazzi e adolescenti. Ed è in questo panorama chiuso e complesso che ***Microsoft*** sta cercando prepotentemente di entrare, con campagne pubblicitarie e offerte aggressive. Difficile fare previsioni, soprattutto in un paese dove a milioni di poligoni sono ancora preferite le simulazioni di vita scolastica, stile ***Tokimeki Memorial***. Prima di tornare in albergo, ***Takahata*** mi ha domandato quale siano i generi preferiti in Italia; "Lo sport" ho risposto, ovviamente. Non sapeva che i migliori giochi calcistici sono sviluppati proprio in Giappone. Come d'altronde i migliori RPG i giochi d'azione e gli ***Shoot'em up***. Sembra proprio che la sfida di ***Microsoft*** sarà più ardua del previsto...

Cesare Arietti
cesarearietti@gameplayer.it

Per ricevere gratuitamente GAME presso il vostro esercizio commerciale: 338 / 10.39.650

▲ Intrighi e lotte di potere nel dodicesimo capitolo della saga: preparatevi ad una sceneggiatura e una regia da urlo!

▲ Notate i vestiti curatissimi di questo moguri: il verde, però, non è fuori moda?

FINAL FANTASY XII

SQUARE-ENIX POSTICIPA IL LANCIO EUROPEO: CRONACA DI UN RITARDO ANNUNCIATO?

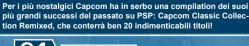
PlayStation.2

I milioni di fan che in tutto il mondo attendono con palpitazione il nuovo episodio di Final Fantasy dovranno tenere duro: *Youichi Wada*, presidente di *Square Enix*, ha annunciato che il titolo, in esclusiva per *PlayStation 2*, non sarà pubblicato in primavera, come era stato annunciato, ma ritarderà ancora di qualche mese: la compagnia, infatti, non ha ancora fissato una data precisa per l'uscita del presunto capolavoro. E' dalla conferenza di Tokio del 19 Novembre 2003 che gli appassionati di ***Final Fantasy*** desiderano mettere le mani su questo dodicesimo capitolo; in quel memorabile giorno erano già state presentate le ambientazioni e i personaggi con un lieve accenno alla trama. Informazioni più dettagliate sono giunte dal recente ***E3*** di maggio, in cui si è prospettata una vera e propria rivoluzione della saga: il nuovo produttore di questo capitolo, Yasumi Matsuno (autore di ***Vagrant Story*** e ***Final Fantasy Tactics***), ha infatti dichiarato che il nuovo ***Final Fantasy*** avrà una veste del tutto innovativa in termini di struttura di gioco, sistema di combattimento e, più in generale, di gameplay (e non solo). Le battaglie si baseranno sull'innovativo ***ADB*** (***Active Dimension Battle***) secondo il quale i nemici da affrontare saranno sempre visibili in tempo reale sulla mappa di gioco e non più affrontati casualmente; avvicinandoci ad un nemico daremo il consensuale via allo scontro: quando la barra dell'***ADB*** sarà caricata al massimo comparirà il classico menu delle tecniche e delle abilità da usare. Tra queste troviamo una piacevole quanto inaspettata sorpresa: il ***Gambit***. E' un nuovo comando che viene impartito agli altri due membri del team, i quali eseguiranno magie e attacchi speciali unici; scoprendo forzieri nascosti, risolvendo enigmi o minigiochi e compiendo le numerose sottomissioni sparse nel mondo di **Ivalice**, sarà possibile ottenere nuovi ***Gambit*** che renderanno sempre più versatili i combattimenti. Avrete perciò capito che la vera rivoluzione della serie è la libertà di movimento: sarà possibile spostarsi in tempo reale e comandare l'inquadratura anche durante i duelli, cosa impensabile nei precedenti capitoli. Siamo convinti che l'annunciato ritardo di quest'ultima fatica ***Square Enix*** non farà altro che perfezionare un titolo che ha tutte le carte in regola per entrare nei sogni di milioni di persone; preparatevi a volerlo!

L'arrivo della crisi

Il tempo trascorre, ma i fan della serie sono ancora affezionati agli eroi del settimo capitolo. *Square Enix* ha riproposto due nuove versioni del gioco per i telefoni cellulari: *Final Fantasy VII Beyond Crisis* e *Final Fantasy VII Snowboard*. Ma la vera novità è stata la presentazione di *Crisis Core: Final Fantasy VII* per *PSP*, la presunta rivisitazione del capolavoro *Squaresoft*, con una veste grafica del tutto nuova che ricorda molto le classiche serie animate giapponesi. Voci non confermate parlano di un prequel degli avvenimenti narrati nel settimo capitolo. Troveremo i Turks e la squadra dei SOLDIER, impegnata nuovamente a salvare il mondo...

Per i più nostalgici Capcom ha in serbo una compilation dei suoi più grandi successi del passato su PSP: Capcom Classic Collection Remixed, che conterrà ben 20 indimenticabili titoli!

Secondo una recente statistica, sempre più videogiochi utilizzano colonne sonore di artisti famosi: tra i generi più gettonati troviamo il rock 'n roll e il punk.

XBOX 360: GUAI IN VISTA
VIVI O MORTI IN GIAPPONE

Il famoso **Dead or Alive 4** sarebbe stato posticipato al 17 Dicembre: brutta notizia per ***Microsoft***, che puntava molto sul titolo per trainare le vendite dell'***Xbox360*** al lancio in Giappone, previsto per il 10 Dicembre. Secondo i sondaggi e le vendite, la serie di ***Dead or Alive*** è una delle più popolari in Nippolandia: avere al lancio ***DoA4*** sarebbe stata un'ottima mossa per la casa di ***Redmond***. Con il ritardo di una settimana, l'attesa per la commercializzazione della console sembra essersi ulteriormente affievolita, nonostante le ottime iniziative pubblicitarie e promozionali ed il prezzo ridotto. Da noi arriverà nei primi mesi del 2006: cercate in tutti i modi.... di sopravvivere!

Sonic diventa estremo!

Il celebre porcospino blu dallo scatto facile ha deciso di appendere le scarpette al chiodo e di dedicarsi agli sport estremi: Sonic Riders stravolge il classico concept di gioco a cui ***Sonic Team*** ci ha abituato da tempo, proponendo un nuovo modo di muoversi ad alta velocità: una tavola da surf futuristica. Rispolverate il vostro **GameCube,** perché si prospetta un gran bel titolo, dal design accattivante e dal ritmo frenetico: tanti personaggi da scegliere a seconda delle caratteristiche, molteplici tavole da sbloccare e customizzare, piste folli al limite dell'impossibile, ed una sensazione di velocità da capogiro. Le ambientazioni dei tracciati ricalcano il classico stile ***Sonic***: giungle, vertiginose cascate, metropoli ipertecnologiche e infinite gallerie di vetro... Inoltre si gioca in quattro: spasso in arrivo!

Giro del mondo in 360

Il 22 Novembre è una data che i videogiocatori non dimenticheranno molto facilmente: è il giorno infatti in cui è stata lanciata la nuova console ***Microsoft, Xbox 360***, negli Stati Uniti. La casa di ***Bill Gates*** ha cercato di realizzare ciò che nessuno aveva mai osato: un lancio quasi contemporaneo in tutto il globo, ad eccezione di pochi paesi, con date posticipate di pochissime settimane. E le prime difficoltà non sono mancate: il numero di console distribuite ha subìto tagli vertiginosi, sia in Usa che in Europa, gettando nel panico coloro che l'avevano prenotata da mesi e si sono sentiti annunciare il rischio di non averla per il "Launch Date". Inutile dire che per ***Microsoft*** questo lancio è stato però ottimo: la console è andata esaurita in ogni parte del paese, con lunghissime code fuori i negozi per riuscire ad accaparrarsi una console, con i giocatori restati a bocca asciutta che domandano a gran voci nuove scorte. Anche il lancio europeo sembra essersi verificata una situazione simile, sempre con lo stesso risultato: ***Microsoft*** ha venduto tutto. Riuscirà a compiere l'impossibile e fare lo stesso in Giappone?

Stop all'N-Gage

Sembra la fine per il piccolo ibrido Nokia: la casa finlandese, attraverso 2 comunicati stampa, ha prima annunciato che non ci sono programmi per lo sviluppo di future versioni dell'N-Gage, per poi successivamente confermare la cessata produzione di nuove unità. Secondo il Vice Presidente della compagnia, l'***N-Gage*** non ha raggiunto gli obiettivi prefissati nelle vendite e nella diffusione, anche se le ricerche di mercato sono risultate molto utili: risulta che gli acquirenti vogliono avere giochi in qualsiasi tipo di cellulare, per questo è infatti in corso l'integrazione dei giochi ***N-Gage*** con i futuri cellulari della ***Serie 60***. ***Nokia*** ora si concentrerà su altri progetti, ma dovrebbe tornare a parlare di "mobile gaming" verso il 2007, quando gli schermi saranno più grandi e di qualità. Ricordiamo infatti, che uno degli aspetti più criticati dell'***N-Gage*** è stato senza dubbio la grandezza e l'orientamento dello schermo. Nonostante tutto, Nokia continuerà comunque a supportare l'***N-Gage*** attraverso l'introduzione di nuovo software e accessori, e manterrà operativo il suo portale ***N-Gage Arena***.

E' stata smentita la notizia secondo la quale Hideo Kojima non avrebbe diretto il prossimo capitolo di Metal Gear Solid a seguito delle minacce di morte ricevute. Per fortuna!

Secondo un recente sondaggio in Giappone, la console più desiderata risulta essere PS3, con un 71.8% di preferenza. Seguono PSP, Xbox 360, Revolution, e infine il Nintendo DS.

Arriva il Micro Game Boy SP!

Il Game Boy Advance di casa Nintendo non vuole più smetterla di cambiare forma: l'ultima metamorfosi ha ristretto la già minuscola console alle dimensioni di 5 centimetri di altezza, 10 di larghezza e meno di 2 di spessore, ad un peso di appena 79 grammi: è la console più piccola mai realizzata! Le funzionalità non sono cambiate, anzi: è stata aggiunta la possibilità di regolare la luminosità del display, il vero punto di forza del ***GB Micro***, e di poter scegliere tra quattro vivaci colori della cover. Se pensate che una console così piccola possa essere scomoda, vi sbagliate di grosso (a meno che non abbiate una mano come quella di King Kong): la maneggevolezza è ottima e comoda la posizione dei tasti. L'altoparlante stereo è forse un po' debole ma un bel paio di auricolari risolvono ogni cosa. Enjoy!

La lotta finale non è finita...

Sembra ieri che, armati della nostra brava paghetta settimanale, ci recavamo in sala giochi o al bar sotto casa per giocare al mitico Final Fight. Oggi, inaspettatamente, è stata annunciata la comparsa di un nuovo episodio per ***Xbox*** e ***PS2***, con una veste 3d: si tratta di ***Final Fight: Streetwise***. La meccanica del classico picchiaduro a scorrimento in cui si accantonava il cervello sul comodino per dare libero sfogo alla pura violenza è stata cambiata: ***Kyle***, il nuovo protagonista, dovrà interagire in un mondo del tutto libero (alla ***GTA***), dialogando con i personaggi non giocanti per riuscire a ritrovare il fratello ***Cody*** (personalmente preferivo ***Guy***), scomparso misteriosamente. L'azione dei combattimenti non mancherà e potrete assoldare baldi energumeni per combattere al vostro fianco. Preparate la mazza chiodata!

PC - ANTEPRIME

GOTHIC RITORNA

PC CD ROM

La saga del GDR più acclamato da tutti i fanatici del PC è giunto al suo terzo episodio: ***Gothic 3*** è alle fasi conclusive di sviluppo e i ragazzi della ***Piranha Bytes*** hanno già da tempo sottolineato le novità di questo nuovo attesissimo capitolo. La veste grafica sarà completamente ridisegnata ed arricchita da nuovi effetti, per sfruttare appieno le potenzialità delle nuove schede video: il mondo circostante, che sarà circa 3 volte più vasto di quello offerto da ***Gothic 2*** (praticamente una nazione intera... o quasi), vanterà un ampio campo visivo e la possibilità di muoversi liberamente in totale assenza di caricamenti. Il sistema di controllo è stato perfezionato, inserendo la classica visuale da mouse che mancava nei precedenti capitoli e che rendeva scomodi i combattimenti; l'intelligenza artificiale ora è più raffinata e, udite udite, sarà possibile scegliere diverse classi giocanti di PG (tra cui gladiatore, necromante o fabbro).

Kingdom Hearts: dal videogioco al fumetto! Dopo Legend of Legaia, Shiro Amano ha scritto un nuovo manga ispirato alla fortunata serie Squaresoft. A quando una versione italiana?

World of Warcraft, il famoso MMORPG di casa Blizzard, è riuscito grazie ai propri incassi a salvare la situazione finanziaria della Vivendi Universal che era gravemente in perdita.

DRAKENGARD 2

La terra dei draghi si prepara ad una nuova battaglia...

Ubisoft, uno dei maggiori produttori di videogiochi al mondo, annuncia di aver siglato un accordo in esclusiva con Square Enix per la pubblicazione di Drakengard 2 in Europa e Nord America. Il gioco, che verrà rilasciato su PS2, è un avvincente gioco di ruolo, con alcune componenti action, basato su feroci scontri tra cavalieri e draghi e ambientato nello stesso scenario del titolo originale. Uscito in Giappone la scorsa estate, ha riscosso subito un grande successo, scalando le classifiche di vendita con oltre 100.000 copie acquistate nella sola prima settimana di uscita. "***Siamo davvero emozionati di poter lavorare ancora con Square Enix e pubblicare questo atteso RPG in Europa e Nord America***" ha dichiarato J***ames Regan***, Direttore New Business Development presso ***Ubisoft***, ed ha aggiunto: "*D**rakengard 2 è stato un grande successo sul mercato Giapponese, e siamo certi che anche i giocatori Europei e Nord Americani saranno affascinati da questa fantastica avventura***". Il primo episodio della serie, oltre ad essere tecnicamente ben curato, possedeva una trama a dir poco affascinante, tanto bella quanto fuori dal comune. Questo attesissimo seguito non è da meno e ci proietta avanti di 18 anni rispetto alla storia intrapresa da ***Caim*** (protagonista del primo capitolo), focalizzandosi stavolta su ***Manah***, la ragazzina del primo episodio divenuta ormai una donna, e su un nuovo personaggio di nome ***Nowe***. I due saranno coinvolti in spettacolari avventure, intrise di enigmi e combattimenti all'ultimo sangue contro una spietata forza del male che minaccia nuovamente il mondo. Un mondo che di nuovo ricalca il classico stile medioevale/ fantasy tanto amato da ***Square Enix***, spaziando dalle classiche città alle foreste, dalle rovine ai dungeon. Il gameplay ha subito una forte ristrutturazione, tanto da riuscire a colmare appieno le carenze del precedente episodio e aggiungere interessanti innovazioni, come la possibilità di scambiare in combattimento più personaggi, ognuno con capacità diverse, o di poter scegliere se combattere a piedi o in groppa al proprio dragone da passeggio, per non parlare poi delle nuove mosse che gli sono state aggiunte (oltre alle classiche fireball potrà utilizzare le ali, gli artigli o la coda per abbattere il nemico). Per quanto riguarda l'aspetto grafico ci sono stati si dei miglioramenti, ma forse non troppo evidenti da poter rivoluzionare il titolo; sempre impeccabile, invece, il sonoro: evocativo in ogni situazione, può vantare colonne sonore da compilation. Chi ha apprezzato il primo ***Drakengard*** e chi ama le avventure dall'inconfondibile sapore orientale, troverà in questo seguito una grande fonte di interesse ed entusiasmo: vi terremo aggiornati sui risvolti futuri!

Devil May Cry incrociato con Space Invaders? Oblivion mescolato a R-Type? In Drakengard 2 si alternano situazioni e dinamiche di gioco sempre diverse...

▲ Secondo voi stanno parlando del maltempo in Italia? Probabilmente sì...

▲ Le scene in FMV sono notevoli, come da perfetta tradizione Square Enix!

▲ Sessione sparatutto notevole: ma perché mai un drago dovrebbe esplodere?

▲ In ogni rpg che si ripetti c'è sempre un cattivo alato che minaccia tutti dal cielo...

Secondo alcune voci, il leggendario Zelda diventerà presto un film: la notizia è trapelata da un'intervista a Reggie Fils Aime, vice-presidente del marketing Nintendo.

A causa dell'elevato costo di sviluppo dei videogames e della difficile situazione del mercato attuale, sempre più case produttrici chiudono i battenti. Tra le ultime Stainless Steel e Digital Anvil.

DS

PSP

PSP vs DS: SFIDA TRA GIGANTI... MINUSCOLI!

DUE COLOSSI PORTATILI LOTTANO PER IL CONTROLLO DELLE NOSTRE TASCHE: MA QUALI SONO LE REALI DIFFERENZE?

Nintendo, fin dal primo Game Boy è sempre stata la regina nel mercato delle console portatili, con vendite che hanno superato i milioni di pezzi in tutto il mondo. Ma il colosso ***Sony*** sta cercando in tutti i modi di usurparne il trono, mostrando ottime qualità per riuscirci: la sua ***PSP*** è riuscita infatti a dare una scossa nel mondo delle console portatili, affrontando come rivale diretto il ***Nintendo DS***, ultima creazione in casa ***Nintendo***. Noi di ***Game*** abbiamo messo a confronto queste due straordinarie macchine evidenziandone le caratteristiche principali. Per quanto le due console abbiano un design e una maneggevolezza differenti, possiedono più o meno le stesse dimensioni e lo stesso peso: il ***DS*** misura 150 x 85 mm, con uno spessore di 25 mm e un peso di 280 grammi circa, contro i 170 x 74 x 23 mm della ***PSP***, e un peso praticamente equivalente. L'autonomia di utilizzo offerta dalle console varia però sensibilmente: le batterie della ***PSP*** si scaricano dopo circa cinque ore di utilizzo, mentre quelle del ***DS*** riescono a sopravvivere anche fino a otto ore di gioco continuato. Entrambe le console hanno delle proprietà che le rendono uniche nel loro genere: il ***DS*** offre la possibilità di giocare su due schermi, uno dei quali touch screen, promettendo (insieme al microfono integrato), un'interazione con il gioco mai provata prima; PSP invece punta di più sugli optional, con la possibilità di vedere film in widescreen (in formato ***UMD***), ascoltare MP3 e guardare le foto salvate su memory card. La mini-console ***Sony*** riesce davvero a stupire, evidenziando fin dal primo colpo d'occhio una nitidezza e completezza di immagine senza eguali; con questo non vogliamo dire che il ***DS*** non abbia una buona grafica, ma solo che, con i suoi due schermi, non riesce a raggiungere la fluidità e la luminosità del display ***TFT LCD*** di ***PSP***. I costi sono nettamente differenti: il ***DS*** ha un accessibilissimo prezzo che si aggira intorno ai 130 euro, mentre la ***PSP*** ne costa quasi il doppio. Sia ***Nintendo DS*** che ***Sony PSP*** integrano funzionalità di connessione senza fili: la possibilità di collegarsi in wi-fi apre nuovi orizzonti per quello che riguarda il gaming, la chat e in generale la comunicazione in rete. Perciò a voi la scelta: se amate le console multifunzionali con una definizione da capogiro, la minicreazione ***Sony*** fa al caso vostro; se invece avete voglia di provare un'esperienza di gioco fuori dal normale e adorate i giochi targati Nintendo, il ***DS*** non può mancarvi. In entrambi i casi la scelta sarà ottima... eccellente, invece, se le avrete tutte e due!

METAL GEAR FATTO IN CASA

E' incredibile cosa riesca a fare la passione dei fan: ***Metal Gear Solid: Philanthropy*** è il primo film amatoriale ispirato all'omonimo capolavoro di ***Hideo Kojima***, interamente prodotto da fan italiani e dedicato alla serie videoludica che ha appassionato milioni di utenti in tutto il mondo. La trama di Philanthropy inizia con la fuga di Snake tra le nevi di Shadow Moses ed è quindi da collocarsi agli eventi terminali del primo Metal Gear Solid; Facciamo i complimenti a questi ragazzi per tutto il lavoro svolto: Ah! Non dimenticate di visitare il sito http://www.mgs-philanthropy.net... evocativo e ben fatto!

PS3: un boomerang?

E' molto probabile che il prototipo dello stravagante pad della PS3, presentato da Sony in occasione dell'E3, rimarrà inalterato all'uscita della nuova console. Non si esclude che vengano apportati nuovi ritocchi e miglioramenti, ma la tanto discussa forma a boomerang, caratteristica principale nel design della periferica, rimarrà invariata. Come si può vedere dall'immagine, la disposizione dei tasti, degli stick analogici e della croce direzionale non hanno subito modifiche rilevanti, ma la forma del pad potrebbe renderne difficile l'accesso. I fautori del tanto amato ***Dual Shock*** non prenderanno bene la notizia ma in fondo se ***Sony*** ha osato creare qualcosa di nuovo un motivo ci sarà... noi vogliamo dargli piena fiducia: staremo a vedere... anzi, a giocare!

Per riuscire a diffondere Xbox 360, Microsoft ha deciso di vendere sottocosto la versione completa, riscontrando una perdita che si aggira attorno ai 126 Dollari per ogni console prodotta.

Per chi non possiede ancora una PS2, Sony metterà a disposizione dal 9 Novembre un nuovo bundle, contenente una copia di Pro Evolution Soccer 5 all'onesto prezzo di 189,99 Euro.

SPAZIO Anteprime

I migliori giochi in arrivo per computer e console

PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

Doppio lavoro per il principe...

Montreal

PUBLISHER: UBISOFT
GENERE: AZIONE
GIOCATORI: 1
USCITA: 12 / 05

Dopo un gran ritorno su console a 128 bit e aver riscosso buoni consensi sia di pubblico sia di critica, il famoso principe di Persia è pronto a tornare in azione sui nostri schermi con il suo terzo capitolo, intitolato, Prince Of Persia: i due Troni. Questa terza produzione Ubisoft, promette di essere una via di mezzo tra il primo e il secondo capitolo, con aggiunte sensazionali. Il team ***Montreal*** ha modellato la struttura e le ambientazioni di gioco rifacendosi allo stile utilizzato del primo ***Sands of Time*** e lasciando da parte le tinte dark impiegate in ***Warrior Within***. Discorso inverso, invece, per le fattezze utilizzate per rappresentare l'audace principe: quest'ultimo, infatti, mantiene l'aspetto duro e trasandato già visto e apprezzato nel suo prequel, conservandone così i tratti cupi e dark. Passiamo ora alla parte dedicata alle novità che troveremo a livello di gameplay: significativo è l'inserimento dell'alter ego oscuro; utilizzabile solo in alcuni frangenti prestabiliti, ci offrirà la possibilità di sfruttare poteri e tecniche che analizzeremo però più approfondita-mente in fase di recensione. Altra novità importante implementata ne ***I due Troni*** è la presenza di alcune sessioni di gioco in cui si avrà l'occasione di trovarsi nel mezzo di vere e proprie corse con le bighe; ottima intuizione che garantirà sicuramente un tocco d'originalità, variando e spezzando lo stile classico del titolo. Nuove armi e nuove acrobazie ci faranno compagnia lungo lo svolgimento della trama: avremo proprio modo di notare la rinomata spettacolarità dei funambolismi del protagonista, migliorati e resi ancor più realistici. I nemici da affrontare, al contrario dei precedenti capitoli, risulteranno più ardui e duri da abbattere, garantendo così un approccio ai combattimenti più ragionato e meno azzardato. Tecnicamente parlando il titolo conferma, o meglio, accresce la spettacolarità raggiunta dai due prequel, con scenari dal dettaglio pazzesco e sempre ottimo, animazioni fluide ed egregiamente riprodotte. ***I Due Troni*** dunque, vista la ormai collaudata e vincente sintonia della formazione ***Ubisoft Montreal*** e delle novità stuzzicanti inserite in questo seguito, "rischia" di diventare il miglior titolo della serie. Non vi resta che aspettare con trepidazione la recensione completa, prossimamente e soprattutto gratuitamente sulle pagine di ***GAME***.

▲ I poteri del principe possono essere sfruttati per sferrare tecniche sempre nuove e letali. Preparatevi ad una combo frusta - spada!

▲ Attaccare alle spalle! Queste sono cose che non si fanno: ma il principe "nero" è in parte giustificato...

▲ ...ma non quello bianco! Il soldato in basso non sembra molto contento della cosa, comunque...

PROJECT GOTHAM 3
Un motore... a 360!

▲ Mai sentito parlare di Gotham Tv? E' una nuova modalità che permette di assistere online alle corse dei propri amici nei percorsi del gioco. Fenomenale, eh?

Nella passata generazione, Xbox ha dimostrato sin dal principio di avere ottimi giochi di guida, tra cui ricordiamo Project Gotham Racing, che stupì il pubblico mostrando città fotorealistiche percorse da favolose auto sportive. La storia si sta per ripetere con il lancio di Xbox360: è arrivato il momento di lasciare a bocca aperta. Come i predecessori, infatti, ***PGR 3*** promette una grafica sensazionale, una colonna sonora d'eccezione e la struttura di gioco che l'ha reso famoso, incentrata sulla guida con stile. Saranno premiati infatti i giocatori che percorreranno intere parti di tracciato in derapata, o useranno tecniche particolari per affrontare le curve, tutto questo in velocità senza subire urti. La grafica di questa edizione è la migliore di sempre: grazie all'utilizzo di tecniche avanzate, come il ***motion blur*** (la sfocatura di campo - Ndr), e un forte utilizzo di antialiasing abbiamo davanti una pulizia video inarrivabile per le precedenti generazioni. I bolidi disponibili sono modellati con cura maniacale persino negli interni (questa volta è possibile giocare anche da dentro l'abitacolo!), le auto riflettono il mondo circostante in tempo reale e persino il pubblico negli spalti reagisce dinamicamente alle nostre performance, fischiando e lamentandosi in caso di incidenti, applaudendo al nostro passaggio dopo un tornante preso in sbandata controllata. Le città disponibili non sono da meno dal punto di vista grafico: dettagliate all'inverosimile. ***Bizarre Creations*** ha dichiarato che ci sono volute più di 22.000 foto e 10 ore di filmati per ricostruire tanto magnificenza, senza considerare che il ponte di Brooklyn, da solo, è composto da più poligoni di una intera città del primo. E' confermato il gioco online fino a 8 giocatori, mentre è stata introdotta una modalità chiamata Gotham TV: la possibilità, cioè, di assistere in tempo reale alle gare in corso, che siano di amici o dei migliori giocatori del mondo, fino ad un massimo di 30.000 spettatori per gara! Veramente immenso!

BizarreCreations

PUBLISHER: MICROSOFT
GENERE: GUIDA
GIOCATORI: 1 - 8
USCITA: 12 / 05

INFO

XBOX360

METROID PRIME HUNTERS SU DS

▲ La caccia ha inizio: tutte le forme di vita extraterrestre sono in allarme per la minaccia di Metroid... ma qualcosa ci dice che il loro vero obiettivo sia Samus Aran!

Chi di voi non ha mai provato un titolo dedicato alla bella quanto misteriosa *Samus Aran* dovrebbe correre immediatamente ai ripari, acquistando uno svalutatissimo ***Game Cube*** (oggi lo trovate a soli 99 €), con relativa copia di quel capolavoro chiamato ***Metroid Prime***. Se invece preferite sfogare le vostre capacità tattili con il nuovo e sfizioso portatile a doppio schermo di mamma ***Nintendo***, non dovrete farvi sfuggire l'esordio di **Samus** sulla suddetta console, che dovrebbe avvenire durante il mese di dicembre insieme al lancio della modalità **Live DS**, la quale assicurerà inoltre il supporto multiplayer, per offrire una succosa modalità a squadre contro avversari stanziati in tutto il mondo. Le novità che propone questa nuova avventura vanno ricercate nel sistema di controllo, che sarà incentrato sull'utilizzo del pennino. Dal punto di vista strutturale il gioco sembra non discostarsi troppo dai suoi predecessori usciti su **GC**; troveremo dunque scenari labirintici da esplorare per raggiungere i classici potenziamenti (morph ball, missili, tute, ecc.) ma anche classiche sessioni da ***FPS***, in cui saremo alle prese con nemici agguerriti e boss sempre pronti a farci la pelle. Animazioni, fondali ed effetti speciali sono convincenti, mentre il motore grafico mantiene grande fluidità anche nelle situazioni più caotiche e concitate. Siamo ottimisti sulla riuscita del titolo ma aspettiamo la versione finale prima di dare giudizi affrettati...anche se scommettiamo moltissimo sulla riuscita!

NST

PUBLISHER: NINTENDO
GENERE: FPS - AZIONE
GIOCATORI: 1 - 4
USCITA: 3 / 06

INFO

DS

DRIVER P.L.

Guida peggio che puoi!

▲ Driver è il sogno di chi guida con gli occhi chiusi. A chi piace guardare, invece, è dedicata la modalità "regia", per creare veri e propri film delle vostre folli corse!

Nel lontano 1999 tutti i fortunati possessori di una piccola scatola grigia chiamata *Playstation* gridarono al mondo intero "Capolavoro!", di fronte all'opera d'arte che i ragazzi di *Reflection* hanno battezzato sotto il nome di ***Driver***. A tutti coloro che in quel periodo erano in letargo ricordiamo che ***Driver*** rivoluzionò il classico concetto dei giochi di guida aggiungendo la possibilità di aver piena libertà di movimento in ben quattro città statunitensi e l'opportunità di portare a termine molteplici missioni tra inseguimenti adrenalinici all'ultima derapata e bizzarre sparatorie; praticamente simile a ***GTA*** ma senza la possibilità di abbandonare il proprio veicolo.T ale possibilità veniva invece concessa nei due seguiti che, seppur ottimi, non riuscirono a tener testa all'esaltante successo del primo episodio. Ma è giunto il momento di far risorgere un mito... ***Driver: Parallel Lines*** mira ad essere un ritorno alle origini per stessa ammissione di ***Reflection*** e ***Atari,*** che coopereranno alla riuscita di quella che molti definiscono un'utopia ma a cui noi diamo piena fiducia e supporto morale. I presupposti ci sono tutti: una ferrea storia ambientata nella New York del 1978 che narrerà le sporche gesta del giovane malavitoso in carriera chiamato "The Kid", oltre ottanta veicoli diversi da modificare e far sfrecciare sull'asfalto, svariate modalità multiplayer per coinvolgere fino a otto giocatori, grafica di prim'ordine e una colonna sonora completa composta da oltre 40 brani d'epoca. Immancabile anche in questo capitolo è la modalità "regista" in cui potrete gestire vere e proprie sequenze cinematografica dei vostri inseguimenti preferiti, da condividere e scambiare online con gli amici (forse Spielberg ha iniziato così?). Il lancio è previsto a marzo 2006 su ***Playstation 2*** e ***Xbox***, quindi state pure tranquilli: vi rimane ancora parecchio tempo prima che vi sequestrino la patente a vita!

Reflection

PUBLISHER: ATARI
GENERE: GUIDA
GIOCATORI: N/A
USCITA: N/A

INFO

XBOX

PERFECT DARK ZERO

La Rare torna in azione!

Tornano le avventure di Joanna Dark, l'eroina del famosissimo e vendutissimo shooter in prima persona Perfect Dark prodotto da Rare Ltd (per il mitico ***Nintendo 64***), che farà la sua comparsa in esclusiva per ***Xbox 360*** anticipando un debutto davvero degno di nota. Basato su una trama avvincente, ***Perfect Dark Zero*** immerge il giocatore in un mondo di cospirazioni e spionaggio industriale, fondendo l'emozione e l'intrigo del precedente titolo con un design rivoluzionario, possibilità di giocare online e una grafica stupefacente per proporre un'esperienza che definisce la nuova generazione del gioco e dell'entertainment. In single-player avrete a che fare con un vero e proprio thriller fantascientifico. Come ogni agente segreto che si rispetti l'arsenale a vostra disposizione è invidiabile: ventisei armi, tra cui lo Shockwave Rifle, in grado di vedere i nemici attraverso i muri e la Psychosis Pistol che confonderà gli avversari. Il gameplay è molto vario ed alternerà fasi di azione frenetica a fasi in cui lo stealth sarà indispensabile per proseguire nell'avventura. Il multiplayer sarà immenso: si potranno infatti sfidare online fino a 50 giocatori contemporaneamente, per una vera e propria baraonda, paragonabile solo alla Seconda Guerra Mondiale!

Rare

PUBLISHER: Microsoft
GENERE: FPS
GIOCATORI: 1-50
USCITA: 12 / 05

INFO

XBOX 360

KAMEO: ELEMENTS OF POWER

Lo stile platform della next generation!

Tanto abbiamo aspettato per assistere a questo platform creato dalla Rare: annunciato per Gamecube, ha subito un cambio di rotta verso Xbox e, infine, l'approdo su Xbox 360. Anche se il difficile processo di creazione ha portato gli utenti a perdere un po' la fiducia sul titolo, ci giungerà un gran gioco. La protagonista è Kameo, un'elfetta (o elfa? - Ndr), in grado di trasformarsi in tante creature diverse, grazie ai poteri ricevuti dalla madre; ognuna di esse sarà importante per proseguire nell'avventura. Obiettivo della missione: respingere i troll risvegliati dalla sorella Kalus, sfruttando le trasformazioni non solamente per sconfiggere dei nemici, ma anche per risolvere molti enigmi, che introducono nel gioco varietà ed intelligenza. Dal lato tecnico, ***Kameo*** presenta due facce: il lato positivo è rappresentato dalla forza delle potenzialità di una console di nuova generazione, con innumerevoli dettagli, scene con migliaia (!) di orchi e troll su schermo, ambientazioni suggestive che rendono il gioco una vera favola; quello negativo è rappresentato dalla sofferta e diretta conversione da console un po' "vecchiotte", che hanno delle limitazioni hardware eccessive rispetto al nuovo standard. A primo impatto, poi, ***Kameo*** potrà sembrare un gioco adatto ai più piccoli ma, come molto spesso accade, l'apparenza inganna. Gli sviluppatori hanno scelto delle azzeccate musiche che renderanno la nostra esperienza ancor più magica, unite ai versetti dei mostri che vi troverete attorno. Ovviamente nella nostra avventura non mancherà l'opportunità di incontrare boss che non ci renderanno la vita semplice. Nel complesso, il titolo ***Rare*** ha tutte le carte in regola per divenire una killer application della nuova console di casa ***Microsoft*** e, visto anche il suo supporto per ***Xbox Live*** con una modalità cooperativa molto intrigante e la possibilità di scaricare contenuti aggiuntivi tramite il servizio, diventerà un acquisto obbligato per gli amanti del genere e per chiunque volesse iniziare ad avvicinarsi a questo genere di titoli. Aspettatevi al più presto la recensione completa!

Rare

PUBLISHER: MICROSOFT
GENERE: AVVENTURA
GIOCATORI: 1 - 2
USCITA: 12 / 05

INFO

XBOX360

VIEWTIFUL JOE RHR

Ritorna il giustiziere Capcom!

Ciak si gira! È in arrivo un nuovo film... ehm... un nuovo gioco del mitico Viewtiful Joe che tornerà molto presto a esibirsi nel piccolo schermo della PSP. Le due entusiasmanti uscite per Gamecube e Playstation 2 hanno fatto conoscere al globo intero il cast di ***Joe***, ***Sylvia***, ***Alastor*** e ***Capitan Blue***; ***Capcom*** e ***Clover Studio*** sono riusciti a reinventare il genere 2D, oramai in disuso, inserendo piacevoli novità come la possibilità di controllare il tempo nelle azioni di lotta (stile ***bullet-time*** di ***Max Payne***) e di creare combo stilose e spettacolari (alla ***Devil May Cry***), il tutto accompagnato da un'azzeccatissima grafica in cel-shading e da una giocabilità idilliaca. Tali caratteristiche di certo non mancheranno in questo nuovo capitolo e andranno a coronare un gameplay del tutto nuovo: la struttura di gioco infatti non sarà più la classica "uccidi e avanza" ma, udite udite, si svolgerà in combattimenti all'ultimo sangue nelle più folli arene mai viste. Lo scopo è quello di ricevere l'acclamazione del pubblico e del regista, che valuteranno il vostro stile di gioco in una sorta di provino per un nuovo film. Sommate tutto questo alla connettività wireless di ***PSP*** per quattro giocatori: ci troviamo di fronte a un titolo che ha tutti i presupposti per entrare nella lista dei giochi da avere a ogni costo…

Clover Studios

PUBLISHER: CAPCOM
GENERE: AZIONE
GIOCATORI: 1 - 4
USCITA: 3 / 06

INFO

Recensioni

Le novità di questo numero! >>

Questa jungla di città...

Cosa ci fa un gorilla di tre piani sopra un grattacielo? Di sicuro non è lì per lavoro...

Ed ecco a voi il gioco del mese:

Spade, amore e fantasia: lo spirito della lotta divampa su PS2!

Konami vince lo scudetto...

Vi dice qualcosa il nome Pro Evolution Soccer? Nooo? Allora i casi sono due: o provenite da Marte oppure siete nati nella nazione sbagliata...

I giochi:

Le rubriche

>>> La classifica del Mese <<<

Al primo posto si precipita capitombolando il super mega ultra Mario Kart che, tra un fulmine e un guscio spinoso, rivoluzionerà per anni i giochi di corse in multiplayer: soprattutto grazie alla modalità online che lo rende infinito. Anche il secondo posto è occupato da un gioco da console portatile, segno che i piccoli a volte possono essere meglio dei grandi. Soul Calibur 3 si accontenta di un bronzo dignitoso, nonostante la valanga di nuove mosse e i personaggi in più. Ultimo arrivato, un altro gioco di Mario, dedicato stavolta allo sport italiano per eccellenza... vedremo nei prossimi mesi se riuscirà a scalare la nostra amata top-ten.

#	Gioco	#	Gioco
1	Mario Kart Nintendo - DS	6	Prince of Persia Ubisoft - PS2
2	GTA Liberty City Rockstar - PSP	7	Project Gotham Microsoft - XBOX
3	Soul Calibur 3 Namco - PS2	8	Perfect Dark O Rare - XBOX 360
4	Call of Duty 2 Activision - PC	9	Age of Empires 3 Microsoft - PC
5	King Kong Ubisoft - PC	10	Mario Football Nintendo - GC

SOUL CALIBUR 3

MA DOVE HO MESSO LA SPADA?

Ci sono frasi nell'intricato mondo dei videogames che entrano nel nostro cervello e nel cuore lasciandoci un ricordo indelebile delle mille situazioni che abbiamo vissuto; una di queste ha martellato la testa di molti giocatori che nel 1997 ebbero la fortuna di acquistare una copia di Soul Blade in esclusiva per Playstation… pronunciava "The legend will never die" (la leggenda non morirà mai). Nessuno poteva immaginare quanta veridicità si celava in quelle cinque parole. Infatti il sequel di tale meraviglia videoludica apparve presto per console Dreamcast (1999) sotto il nome di Soul Calibur e poco tempo dopo Soul Calibur 2 diede un'ulteriore sfoggio di maestria tecnica e originalità in tutte le console da casa attivando una sorta di autoconcorrenza con Tekken sempre di manufattura Namco.

Personalizza il tuo stile...

Per chi non conosce la serie (difficile da credere) ogni titolo si presentava come un beat'em up del tutto fuori dal comune che vantava un design aggressivo, una giocabilità encomiabile e un gran numero di mosse che guerrieri e spadaccini usavano per darsele di santa ragione con qualunque tipo di arma bianca. Siamo finalmente giunti ad un terzo e storico capitolo di questa affilata saga Namco che, in onore dei vecchi tempi, ha imposto ai suoi migliori programmatori di concentrarsi sulla sola versione Ps2 del gioco. Molte sono le appetitose novità che troveremo in Soul Calibur 3; prima fra tutte è la possibilità di dar luce a un vostro personaggio personalizzato in tutto, dall'aspetto fisico al modo di vestire (ben 17 parti del corpo da modificare), dalle armi allo stile di lotta (scegliendo tra diverse classi come assassino, cavaliere ecc.); segnaliamo che tra le varie combinazioni di scelta del personaggio ce ne sono alcune stabilite che vi permetteranno di realizzare alcuni tra i personaggi più famosi dei videogames come Ken e Ryu di Street Fighter, Kitana di Mortal Kombat, Solid Snake e molti altri. Tra le modalità di gioco classiche come lo Story Mode (qui ribattezzato "I Racconti delle Anime"), il millenario Arcade ("Arena delle anime") e l'intramontabile Versus Mode, troviamo una vera chicca, "Storie di anime e spade". Si tratta di un classico gioco strategico in cui

Namco
PUBLISHER: NAMCO
GENERE: PICCHIADURO
GIOCATORI: 1-2
ONLINE: NO
INFO
PlayStation.2

Caratteristiche: supporta Dual Shock, Memory Card, Vibrazione

comanderete un vero e proprio esercito agguerrito e in cui i combattimenti avvengono direttamente sulla mappa in casi generici e in battaglie uno contro uno nei casi specifici (come i duelli contro i personaggi importanti nella trama); tale modalità non piacerà agli amanti degli scontri frenetici non soltanto perché viene rivoluzionato lo stile di gioco ma anche perché ci sono molti dialoghi che non possono essere saltati; resta comunque un'idea sfiziosa di chi ama le sfide originali.

Una questione di feeling!

Tre nuovi volti si sono uniti al classico staff della serie: Zasalamel, il bestione con la falce della morte, Tira, il piccolo e agile angelo distruttore e Setsuka, la spadaccina vendicatrice; questi tre brutti ceffi possiedono una buona intelligenza artificiale che vi darà filo da torcere in molte situazioni. L'impatto grafico è devastante, una realizzazione tecnica che, senza troppi giri di parole, è la migliore mai raggiunta dalla macchina Sony: fluidamente ancorato sui 60 frame al secondo, animazioni e poligoni che sfiorano la perfezione, effetti di luce che abbagliano e arene profonde arricchite con tanti elementi in continuo movimento… volere di più è da folli. Purtroppo il sonoro non è al pari con la grafica non riuscendo ad immergere il giocatore nello spirito del combattimento; in compenso il gameplay, inutile dirlo, è come al solito sensibilmente preciso e immediato: non ci sarà nessun tipo di intralcio tra voi e la combinazione di mosse che vorrete eseguire (a meno che vostra madre non vi stacchi incidentalmente la presa della corrente), ogni colpo verrà sferrato sotto le vostre dita in maniera naturale e spontanea. Il mio lavoro l'ho fatto, non mi resta che lasciarvi con l'ultimo aggettivo che descrive questo Soul Calibur 3: impedibile ! Ora sta a voi giudicare… provare per credere. Non ve ne pentirete!

Valerio "ZatamuS" Fusco

In guerra tutto è concesso... o quasi

▲ Le armi a disposizione possono essere sommate agli attacchi fisici per dare inizio a devastanti combo!

▲ Soul Calibur richiede tecnica e pratica. Che bisogno ci sia di picchiarsi tanto, poi, non è ancora chiaro...

▲ Tra i nuovi personaggi troviamo eroi dalla forza notevole. Peccato che non abbiano anche gusto nel vestire!

GRAFICA — 97
Assolutamente fantastica: rifatevi gli occhi...

SONORO — 83
...non tanto le orecchie: Effetti e audio sotto tono

GIOCABILITA' — 96
Come diventare maestri d'armi con un pad...

LONGEVITA' — 93
Prevediamo notti insonni: in multiplayer è infinito!

+	-
+ Tante innovazioni + Grafica da urlo + Molte modalità a disposizione...	- Scordatevi di giocare in rete - Audio... riciclato!

>>> GLOBALE — **94**
"La leggenda non morirà mai"

NEED FOR SPEED MOST WANTED

Allacciate le cinture di sicurezza

Sulla scia di Fast and Furious sono sbucati come funghi prodotti videoludici che donano le emozioni di una gara proibita: sfuggire alla polizia e possedere un'auto da modificare e decorare esteticamente. Electronic Arts non è stata da meno, adattando la propria serie ***Need for Speed*** al nuovo trend…ma con quali risultati? Vediamo cosa ha da offrire questo nuovo episodio. Tralasciando la storia, mero pretesto per cominciare le corse, nella modalità carriera dovrete battere la Lista Nera dei racers: 15 corridori che si frappongono fra voi ed il cattivo di turno, Razor. Naturalmente prima che un membro della Lista Nera accetti di sfidavi dovrete vincere un buon numero di sfide ed acquisire un minimo di fama. Durante alcuni tipi di gare, la polizia cercherà di ostacolare i partecipanti attraverso spettacolari inseguimenti; una delle novità ed innovazioni del gioco è proprio il modo di sbarazzarsi di tali scocciature: grazie alla presenza di elementi distruttibili nel fondale, è possibile bloccare la strada a chi sta dietro facendo crollare elementi dello scenario! Un'altra novità è la presenza del rallentatore stile bullet-time da azionare con un tasto per aiutare nelle manovre più complesse. I guadagni ottenuti dalle vittorie potranno essere spesi in upgrade del proprio veicolo o nell'acquisto di uno nuovo: il parco mezzi disponibile non è enorme, ma è molto vario e le classi sono ben distribuite. Graficamente il gioco è ben disegnato, discretamente dettagliato, con modelli poligonali delle vetture particolarmente curati, il tutto fluido a 30fps senza alcun rallentamento. Non si possono tessere lodi alla colonna sonora, purtroppo abbastanza anonima. Risollevano la situazione gli ottimi effetti sonori e le conversazioni della polizia durante gli inseguimenti. La giocabilità è migliorata dal precedente capitolo e si ha l'impressione che il gioco sia diventato più realistico e che la fisica sia tata curata maggiormente: questo si nota specialmente nella diversa sensazione di guida che dona ogni veicolo. La longevità è garantita: la modalità carriera assicura almeno 15 ore di gioco... al resto ci penseranno le altre modalità aggiuntive! Senza dubbio ci troviamo davanti ad un'ottima produzione, consigliato a tutti…appassionati e non! Mi raccomando: non guidate con prudenza!

Francesco "Ultimato" Verzola

GRAFICA Buona: è luida, veloce e ben disegnata!	88
SONORO Muische anonima ma ottimi effetti	82
GIOCABILITA' Divertente ed appagante, ottimi tracciati	90
LONGEVITA' Carriera duratura, si rigioca volentieri	92

+ Si truccano le auto!
+ Si fa a sportellate

- Colonna sonora da migliorare
- A volte è un po' ripetitivo

>>> GLOBALE 90
"La velocità è necessità!"

EA Canada
PUBLISHER: EA
GENERE: GUIDA
GIOCATORI: 1- 2
ONLINE: NO
INFO
NINTENDO GAMECUBE

Caratteristiche: supporta Dolby Pro Logic 2, Memory Card, Vibrazione

BIG RED ONE

CALL OF DUTY 2

Activision ci riporta in guerra!

Tra i centinaia di sparatutto ispirati alla guerra che ci hanno letteralmente bombardato negli ultimi anni, uno in particolare è riuscito ad emergere in originalità e realismo: parliamo di Call of Duty, un fps pubblicato da Activision che circa due anni fa impressionò milioni di giocatori in tutto il mondo, con un assaggio virtuale della fredda crudeltà della guerra. Che vi piaccia o no siamo di nuovo chiamati alle armi: ***Call of Duty 2: Red Big One*** raccoglie la difficile eredità lasciata dal suo precursore, promettendo di ripetere il miracoloso successo di quest'ultimo. Come da copione sarete coinvolti nelle più salienti operazioni di guerra in giro per il mondo, ripercorrendo alcune famose battaglie intraprese dall'esercito americano durante la Seconda Guerra Mondiale. La libertà di azione è una delle caratteristiche aggiunte in questo secondo capitolo: sarà possibile, infatti, non soltanto portare a termine gli obiettivi di ogni missione nell'ordine che riterrete opportuno, ma anche approntare diverse strategie di guerriglia e percorrere strade diverse per raggiungere le locazioni. L'interazione con le armi messe a disposizione dallo scenario è visibilmente aumentata, con la possibilità di sabotare e utilizzare torrette, postazioni contraeree, cannoni d'assalto o anche di prendere possesso dei numerosi mezzi corazzati. L'intelligenza artificiale dei vostri compagni è stata perfezionata: ora hanno abbastanza sale in zucca da avvisarvi di un eventuale pericolo o coprirsi a vicenda durante un'azione frontale. Grande elogio và alla grafica e al sonoro: un nuovo motore grafico riesce a gestire tante animazioni su schermo, effetti di luce e texture dettagliate, il tutto accompagnato da musiche d'atmosfera ed effetti sonori mozzafiato. Il Live multiplayer, inoltre, permette di giocare fino a 16 contendenti contemporaneamente. In conclusione, la ***Treyarch*** ha fatto un buon lavoro riuscendo a creare un titolo degno di nota, che emerge in una concorrenza sempre più spietata.

Leonardo "Mikore" D'Ottavi

GRAFICA Xbox spremuta come un limone, grafica strabiliante	95
SONORO Gli effetti sonori e le musiche mettono quasi paura	96
GIOCABILITA' Alcuni intoppi nell'uso di mezzi e artiglieria pesante	89
LONGEVITA' Intensa in single-player, e buona in multi	90

+ Grafica e sonoro impareggiabili
+ Azione allo stato puro!

- A volte monotono!

>>> GLOBALE 92
Attenti: rompete le righe!

Caratteristiche: supporta Dolby Digital 5.1, 480p, Vibrazione

PETER JACKSON'S KING KONG

Uno scimmione in città...

Decine e decine di anni fa usciva nelle sale cinematografiche la storia di un enorme gorilla che seminava il panico in una città come New York e scalando l'Empire State Building lottava contro i soldati amando una bionda: sto parlando di uno dei più colossali film della storia del grande schermo, King Kong. Dopo anni di sequel, nel mondo della pellicola sono stati fatti dei passi da gigante anche nel mondo videoludico fino ad arrivare al fantastico ***Peter Jackson's King Kong***. Quello che ci si presenta davanti è un gioco che racchiude uno sparatutto, un action-adventure e addirittura un picchiaduro realizzato dai professori della Ubisoft che, con un forte realismo dell'immaginazione hanno puntato su un controllo totale ed una grafica che semina emozioni e incanta per imponenza. Quel che colpisce è la fusione tra il film ed il gioco: niente mappe e niente indicatori, solo una visuale libera per vivere l'avventura alternando azioni in prima ed in terza persona, passando cioè da ***Jack Driscoll*** a ***Kong***. La direzione artistica è eccelsa: le ambientazioni sono state modellate imitando la naturalezza del paesaggio, con pendenze, strapiombi, formazioni rocciose e zone coperte da vegetazione incontaminata… davvero notevole! Il design dei personaggi è incredibilmente curato e intenso mentre l'illuminazione disegna sui personaggi i riflessi dell'ambiente, come la vegetazione e le strade di New York offrono un senso di spazialità che ha l'apice negli incontri con i feroci dinosauri. Vedere ***Kong*** che dà vita a combattimenti mozzafiato, le animazioni dei nemici, per non parlare dei fondali, vale a pieno il prezzo del biglietto.. pardon, del gioco. Il sonoro, secondo a nessuno, vi squarcerà il cuore quando sentirete le urla delle creature ideate da Jackson. Datemi retta, prendete la strada del negozio più vicino anziché quella del cinema!

Riccardo "Riki" Fusco

Montreal
PUBLISHER: UBISOFT
GENERE: AZIONE
GIOCATORI: 1
ONLINE: NO
INFO
PC CD ROM

Dalla preistoria a oggi...

Peter Jackson's King Kong permette di giocare in due modalità diverse, ambientate rispettivamente nel mondo dell'isola preistorica e nella Jungla chiatamata New York...

Voce	Commento	Voto
GRAFICA	La giungla non è mai stata così viva...	94
SONORO	Se chiudete gli occhi, serete nella preistoria!	91
GIOCABILITA'	Un altro pezzo di bravura della Ubisoft	92
LONGEVITA'	Sicuramente più lungo del film...	88

+ La barriera tra film e gioco quasi svanisce...
+ Controllo totale

- Libertà d'azione a volte ristretta

>>> GLOBALE 93
Non arrampicatevi sui palazzi!

Requisiti: Win 98 / 2000 / ME / XP - CPU 1 GHZ - RAM 256 - HD 5 GB

HALF LIFE 2

La Terra è in pericolo... sai che novità!

Il primo Half Life è stato probabilmente uno tra i giochi più premiati ed apprezzati allo stesso modo da critica e videogiocatori. Dopo anni di attesa, il discusso seguito è arrivato finalmente nei nostri schermi, prima su ***PC***, ora in esclusiva su ***Xbox***. Prima di tutto, rassicuriamo chi temeva che la qualità sarebbe risultata degradata nella conversione: Valve ha fatto un lavoro eccezionale proponendo uno dei migliori giochi di questa generazione in tutto il suo splendore. I modelli poligonali sono molto dettagliati, le texture meno definite ma comunque accettabili per lo standard Xbox, e la rinomata fisica tanto acclamata è presente in tutta la sua gloria; tutto questo mantenendo al contempo la necessaria fluidità con piccoli cali solamente nelle situazioni più caotiche. Ma veniamo al gioco: siete ***Gordon Freeman***, scienziato reduce dalla catastrofe di ***Black Mesa***, ritornato ancora una volta in azione per volere del misterioso ***G-Man***, e catapultato nella terra oramai invasa da una razza aliena chiamata ***Combine***. La storia è narrata attraverso i dialoghi delle persone che incontrerete e sarà vissuta sempre in prima persona, offrendo al giocatore un grande senso di coinvolgimento. Procedendo nel gioco, il nostro arsenale si arricchirà di armi originali e letali allo stesso modo; dall'introduzione della famosa pistola gravitazionale, poi, si rivoluziona il modo di giocare, in quanto la fisica diventa parte integrante della meccanica di gioco e non una semplice dimostrazione di realismo… provare per credere! Dal punto di vista dell'audio, ***Half Life 2*** vanta ottimi effetti sonori ed è tradotto e doppiato interamente in italiano. Le musiche che accompagnano le azioni più concitate sono eccezionali e danno grandi cariche di adrenalina al giocatore, anche se purtroppo sono intervallate da momenti di silenzio un po' troppo lunghi. I controlli sono semplici ed intuitivi, e la configurazione, ridefinibile, assomiglia a quella già vista nella serie di ***Halo***: chi ha dimestichezza con gli ***FPS*** non troverà difficoltà nella mira e nell'utilizzo dei mezzi presenti. ***Half Life 2*** purtroppo è solo giocabile in singolo e non dispone di moduli online come la controparte ***PC***, ma dopotutto l'avventura è davvero molto curata e di durata media, anche se forse è un po' troppo semplice per i giocatori più smaliziati. In definitiva, questo è il gioco che dimostra che Xbox, nonostante la Nextgen alle porte, ha ancora molto da offrire. Se siete possessori della console Microsoft, non potete farvi sfuggire il capolavoro che ha già scosso il mondo PC!

Claudio "Tor Landeel" Fortuna

Valve
PUBLISHER: EA
GENERE: FPS
GIOCATORI: 1
ONLINE: NO
INFO
XBOX

Una questione di attrazione...

In Half Life 2 esistono due modalità di fuoco per ciascuna arma. La pistola magnetica, ad esempio, può creare un raggio di attrazione che avvicina gli oggetti e li trattiene; con la modalità secondaria è invece possibile invertire la polarità... per scagliare gli oggetti contro i nemici. Passerete ore a fare prove con tutto quello che potrete trovare in giro.

GRAFICA Ottimo adattamento dalla versione PC	92
SONORO Ottime musiche ed effetti ma troppo silenzio	88
GIOCABILITA' Originale, adrenalinico, coinvolgente!	94
LONGEVITA' Lungo al punto giusto, ma manca il multiplayer	86

+ Tecnicamente ottimo!
+ Fisica sfruttata al 100%

- Mancano le modalità aggiuntive e il multiplayer...
- IA da rivedere

>>> GLOBALE Che dire: Gordon è tornato! **92**

Caratteristiche: supporta Dolby Digital 5.1, 480p, Vibrazione

GAME

La prima rivista gratuita di videogiochi

Per la tua PUBBLICITA' su queste pagine contatta: 06 / 397.359.95 - 348 / 321.19.70

GAME è il primo mensile gratuito interamente dedicato al mondo dei computer e dei videogiochi. 32 pagine a colori di recensioni, news, anteprime, trucchi, interviste e speciali.

20.000 copie distribuite nelle università, nei negozi specializzati, nei centri commerciali e nei locali di Roma.

La prima rivista gratuita di videogiochi

E il divertimento continua nel sito ufficiale:

www.gameplayer.it

Iscriviti alla community di GAME: in un click potrai trovare forum, chat, amici, giochi, download, immagini, musiche, articoli e notizie in diretta dal mondo dei pc e delle console.

WWW.EDIZIONIPLAYER.IT

Per ricevere gratuitamente GAME presso il vostro esercizio commerciale: 338 / 10.39.650

PRO EVOLUTION SOCCER 5

La Konami passa in attacco!

Da vero malato di football quale sono, l'arrivo del re delle simulazioni calcistiche in redazione, comporta un mio totale isolamento dal resto dei miei colleghi redattori per almeno un paio di settimane. Cessato il termine d'incubazione al quale mi sottopongo insieme alla tanto agognata copia del titolo Konami, mi appresto ad uscire dal profondo letargo videoludico e, nel riaprire gli occhi, mi accorgo di esser davanti ai miei collaboratori, i quali, sbalorditi e all'apparenza diffidenti, tentano di avvicinarmi cercando un cenno di risposta che possa dimostrare il fatto che sia tornato nel loro mondo. Una volta provato di essere riemerso dalla fase rem in cui mi ero calato, vengo senza scrupoli inondato di domande e curiosità riguardanti il mio incontro ravvicinato con il titolo calcistico dell'anno.

Iniziamo a palleggiare...

Ovviamente i commenti, le risposte, le curiosità, date ai miei sbraitanti collaboratori, sono pronte ora per essere assaporate anche da voi lettori attraverso le prossime righe di questa recensione. Passiamo allora subito alle sensazioni avute una volta scesi in campo; devo ammettere che i primi minuti di gioco sono risultati lievemente laboriosi: il gioco si dimostra, rispetto alle sue precedenti incarnazioni più ostico e impegnativo. La CPU, infatti, metterà al vostro cospetto squadre organizzate al limite della realtà, con giocatori pronti ai raddoppi sul portatore di palla, al pressing asfissiante, a diagonali eseguite alla perfezione ecc. Ora ad ogni contatto con un avversario, la CPU considererà i valori di prestanza fisica degli atleti, alterandone l'equilibrio a seconda della disparità fisica che intercorrerà tra i giocatori in colluttazione. Tutto ciò ovviamente regalerà al giocatore la massima sensazione d'agonismo, calandolo nel mezzo d'incontri duri e sempre più reali. Migliorata anche la fisica del pallone, dei tiri e colpi di testa. Le animazioni dei giocatori sono state ulteriormente ritoccate e aumentate di numero (è presente anche il giochetto di Ronaldinho del famoso spot televisivo), andando ad incrementare così, la veridicità d'ogni vostra azione.

Konami

PUBLISHER: KONAMI
GENERE: SPORT
GIOCATORI: 1- 6
ONLINE: SI
INFO
PlayStation.2

Quando l'arbitro è artificiale

L' I A dei direttori di gara è stata ulteriormente affinata: sembra impossibile, ma a parte un'eccessiva severità nel fermare il gioco nei contrasti spalla-spalla, all'omino in giacca

CONFRONTO TRA FIFA 05 E PRO EVO 5

I DUE GIOCHI SONO IN GARA ORMAI DA MOLTI ANNI PER IL MIGLIOR TITOLO DI SEMPRE!

FIFA SU PC

Caratteristiche: supporta Memory Card, Vibrazione, Online

nera non sfugge proprio niente, compresa la regola del vantaggio, riveduta e corretta. Sul fronte delle modalità di gioco, siamo come sempre davanti all'innumerevole schiera di competizioni che andranno dalla classica amichevole, alla partecipazione di diversi campionati, (Serie A Liga, Premiership, ecc.) alla competizione di svariati tornei Europei e Mondiali, alla maestosa modalità Master League (cuore del gioco) e, ciliegina sulla torta, una modalità online finalmente soddisfacente e degna di nota.

La simulazione definitiva...

Piccole imperfezioni vanno invece scovate nel commento audio della partita (affidato sempre a Civoli e Sandreani), sempre poco coinvolgente e spesso fuori tempo con le azioni di gioco. Altra pecca: le licenze; Molte squadre, giocatori e stadi, infatti, non dispongono di nomi ufficiali. Dovrete quindi fare appello alla vostra pazienza e tramite l'opzione Editor apportare le modifiche per aggiornare il database del gioco. Piccoli difetti dunque, che non minano però il giudizio su quest'opera d'arte, creata dagli sviluppatori di casa Konami. ***Pro Evolution Soccer 5***, non è solo l'ennesimo capolavoro dei KCET (sviluppatori del gioco), ma la più grande e riuscita simulazione calcistica. Questo quinto capitolo pertanto, racchiude tutta l'esperienza accumulata dai precedenti titoli, andando a creare un classico di tecnica e tattica. Per tutti gli appassionati di calcio e delle simulazioni sportive, da avere ad ogni costo.

Simone "Cloud" Giorgi

Hey, Ma questo gioco è una palla!

▲ Vediamo chi la tocca per primo... con le mani però!

▲ Un'ottima posizione di parata: l'ideale per ricevere gol

▲ Non c'è che dire: un tiro notevole! Ma vista la posizione della gamba destra prevediamo un anno in ospedale!

PRO EVO 5

Grafica
Stadi e giocatori fedelmente ricostruiti.

Sonoro
Qui il titolo dei ragazzi KCET mostra il fianco, proponendo onesti effetti da stadio, ma una cronaca priva di mordente.

Giocabilità
Punto di forza del titolo Konami: lo studiatissimo sistema di controllo garantisce una veridicità delle azioni in campo mai vista.

FIFA 2005

Grafica
Complessivamente il titolo EA si attesta su buoni livelli. senza però raggiungere i valori di PES 5.

Sonoro
Il titolo EA invece mostra i muscoli, proponendo un ottimo commento e cori personalizzabili.

Giocabilità
Negli ultimi anni, FIFA ha tentato di avvicinarsialla complessità del sistema di controllo di PES, qualche passo avanti, ma ancora non ci siamo.

Longevità
In questo caso mi sento di assegnare una sostanziale parità. I due titoli garantiscono, infatti, tonnellate di tornei e competizioni di tutti i tipi.

Verdetto finale: la parola al giudice di gara
Avrete capito leggendo i vari giudizi che il titolo Konami grazie soprattutto ad un ottima giocabilità ed ad un comparto grafico più convincente, stacca il suo rivale di qualche lunghezza. D'altro canto il gioco EA si migliora ogni anno e si avvicina sempre più pericolosamente alla produzione Konami. Intanto noi continuiamo a divertirci.

GRAFICA – Stadi ottimamente riprodotti e ottime animazioni – **93**

SONORO – Buoni gli effetti da stadio ma scadenti i cronisti – **85**

GIOCABILITA' – Ottimo sistema di controllo! – **94**

LONGEVITA' – Tonnellate di modalità in single, infinito in multi – **95**

+ Migliaia di gare e competizioni
+ Modalità online
+ Grandi animazioni

- Telecronaca piatta e scadente
- Mancano alcune licenze ufficiali

>>> GLOBALE – La simulazione definitiva! – **94**

Gunstar Super Heroes

Decisi a lasciare il segno anche sull'amato Advance, quei bravi ragazzi della Treasure resuscitano il loro titolo di punta dai fastosi tempi del Sega Megadrive, Gunstar Heroes, facendoci sorridere (e non poco) con un nuovo episodio di questa eccezionale serie. Ricordate l'ottimo ***Astroboy Omega Factor***? Ebbene i produttori sono gli stessi e la loro esperienza nel mondo in 2D è stata ancora una volta messa in evidenza con una classe cristallina. Per chi non lo sapesse, ***Gunstar Heroes*** è uno sparatutto adrenalinico come pochi, in una sola parola "azione elevata all'ennesima potenza", dove giocare d'anticipo sui molteplici nemici che incontrerete sarà l'unica chance di salvezza. Dopo che avrete premuto il tasto start e aver selezionato il vostro personaggio (blu o rosso: cioè maschio o femmina) comincerete a capire cosa significhi veramente il termine *sparare*. Sarete trasportati in divers pianeti, dove comincerete ad accorgervi della grafica coloratissima, attraversata da molteplici sprites che non rallenteranno l'azione neanche di un nanosecondo. Al principio si potrà scegliere tra tre armi diverse e le tecniche di pestaggio, compreso un calcio volante e un devastante shoryuken, utile per liberare lo schermo dall'ondata perpetua di nemici, pronti a usare ogni mezzo per farvi fuori: dalle bombe ai pugni fino ad arrivare alle pistole e altre armi micidiali. Una saporita chicca è rappresentata dalla possibilità di girare per i mondi con mezzi diversi, tra cui robot mastodontici o fantastiche astronavi con un concept di sparatutto diverso. Il sonoro si attesta su livelli abbastanza buoni con ritmi frenetici. A livello di longevità, sicuramente ci giocherete parecchio anche dopo averlo terminato, soprattutto per battere i vostri record. L'unica nota lievemente stonata proviene da piccoli momenti di confusione, causati dalla presenza esagerata di proiettili e nemic, durante i quali non riuscirete a capire cosa stia succedendo esattamente sullo schermo; ma considerando il gioco in generale, la questione appare minima. Io consumavo il pad del ***Megadrive*** con il primo episodio e questo seguito è mille volte meglio, quindi per l'acquisto fate un po' voi... io intanto dico "grazie Treasure"!

Mario Kart DS

Sì, sì e sì. Finalmente, dopo varie anteprime e notizie provienienti da tutte le parti del mondo, soprattutto dal lontano sol levante, è arrivato per il nostro pluridecorato *DS* uno dei migliori racing game mai creati, che vede ancora il "baffo" più famoso dei videogiochi darsi battaglia a suon di gusci e bucce di banane assieme a Bowser e company, nella più esilarante e divertente corsa di kart di sempre: l'inimitabile ***Mario Kart Ds***. E' stato tutto ripreso, tutto mescolato e infine tutto incredibilmente migliorato dalle edizioni precedenti, con l'apporto di novità belle e utili supportate dal doppio schermo donatoci da "mamma" ***Nintendo***. Il resto è felicità per gli occhi che corre a 60 frame al secondo e texture da sballo (a volte sembra di giocare con il cubo), gioia infinita per la giocabilità go-kart più facili da manovrare delle proprie gambe, delizia per le orecchie rimaste intrappolate tra i mille motivetti e sonorità profondamente a tema; a tutto questo aggiungete il super pezzo forte del titolo che risiede nell'infinita durata di gioco, accentuata, oltre che dalle piste, dai kart sbloccabili e dalle missioni, anche dal modernissimo multiplayer locale (in cui è possibile giocare con due Ds ed una sola cartuccia) e on-line, dove otto giocatori potranno battere a tappeto le originalissime piste, combattersi nelle arene dove vince chi distrugge tutti i palloncini dei nemici o, ancora, impazzire per portare a termine tutte le missioni in modalità difficile (cioè con la cilindrata di 150cc.). A parte qualche lieve difetto che proviene dai pixel fuori scala (visibili soprattutto quando il kart è fermo) e rarissimi problemi di compenetrazione poligonale, resta un quesito da risolvere: come si fa a restare più di dieci ore al giorno incollati ad una sedia con la cartuccia di ***Mario Kart*** ed il ***DS*** attaccato alla corrente? Allacciate le cinture e lo saprete!

DS					
Grafica	96	Giocabilità	96	96	
Sonoro	92	Longevità	97	GLOBALE	

Grand Theft Auto: Liberty City Stories

Dopo l'uscita della Psp e la nostra immensa bramosità di possederla, non poteva di certo mancare il titolo che ha reso felice orde e orde di videogiocatori ed ha fatto le fortune della sorella maggiore ***PS2***: il magnifico ***Grand Theft Auto*** detto ***GTA***. La ***Rockstar Games*** forte anche dei successi fin qui evidenziati con le serie precedenti cerca di figurare alla grande con il suo primo appuntamento con il portatile Sony visto tra l'altro che l'anno prossimo uscirà una versione sicuramente migliorata di GTA come è avvenuto per la ***PS2***. Per chi non lo sapesse (e questo mi risulta impossibile)il gioco consiste nel trasformare il protagonista ***Tony Cipriani*** da ladruncolo da quattro soldi al più rispettato e spietato boss malavitoso della città cercando giorno dopo giorno di arrivare all'obiettivo scalando le classi di criminalità tramite diverse missioni che ci verranno forni-te dai personaggi conosciuti durante il gioco e che potremo scegliere liberamente senza nessun obbligo, così come liberamente potremo andare in giro per la città stessa,guidare una moto o un elicottero oltre che le auto e chi più ne ha più ne metta. Un aspetto sicuramente da apprezzare è il ritorno (in stile GTA 3)delle missioni secondarie che si distinguono da pompiere, da poliziotto passando a paramedico e per finire a quelle telefoniche che ci hanno fatto impazzire dalla gioia in GTA 3 così come la città dove in questo titolo è stata ispirata ma ben tre anni prima, e quindi si noteranno dei palazzi che in questa versione saranno in costruzione rispetto alla versione per ***PS2***. Mentre giochiamo possiamo notare una grafica così sopraffina e dettagliata che ogni volta che guardo il piccolo monitor mi do un pizzicotto per vedere se sto sognando e il sonoro completo di 10 stazioni radio compresse in ***UMD*** in 1,8 GB che si diffondono nelle orecchie e trastullano i timpani, arrichisce un gioco veramente durevole dove la vera forza risiede nella modalità multiplayer nella quale fino a 6 giocatori si sfideranno tramite Wi-Fi in ben 7 modalità diverse che più di commentarle voglio farvele scoprire almeno per spingervi all'acquisto di un cult del genere avventura come l'immenso e accattivante sopracitato **GTA Liberty City Stories**.

	Grafica	94	Giocabilità	92	93
PSP	Sonoro	92	Longevità	93	GLOBALE

ONE su N-GAGE

L'attesa è finita, la killer application per N-Gage è finalmente arrivata nei nostri piccoli schermi! Per chi non lo sapesse, One è un picchiaduro tridimensio-nale al pari di Tekken e Virtua Fighter da mesi in sviluppo per N-Gage: siete messi nei panni del protagonista della storia e vi dovrete battere contro avver-sari sempre più forti nella competizione di "One" per dimostrare di essere il migliore, il "prescelto". Dotato di una straordinaria grafica che sorpassa anche le migliori produzioni PSX, il punto forte di One è nella personalizzazione estetica del personaggio: è possibile scegliere i vestiti e gli accessori da indossare, il taglio di capelli e molte altre cose, varian-do il look del vostro fighter man mano che sbloccate i vari extra. L'audio si attesta su buoni livelli, con effetti sonori convincenti, voci digitalizzate e buon accompagnamento musicale, non presente purtroppo in-game. Il sistema di controllo è ben progettato: abbiamo un tasto per i pugni, uno per i calci, e tre tasti che definiscono la posizione di lotta; ad ognuna corrisponde un diverso stile che dona profondità ai combattimenti. Proseguendo nel gioco, verranno anche sbloccate nuove tecniche per ogni stile. Il combattimento è molto tecnico e di stampo realistico, forse anche troppo per un gioco portatile: le mosse vanno eseguite al secondo e non sempre sono di facile esecuzione. Con un po' di pratica le cose migliorano parecchio e sarà possibile devastare l'avversario con tecniche di grande efficacia ed effetto. La longevità è garantita dalla presenza della modalità 2 giocatori via BT, e dallo story mode molto lungo ed interes-sante, spesso comprendente obiettivi da raggiungere durante lo scontro. Se vi piace il genere non potete lasciarvelo assolutamente sfuggire, è la dimostrazione che N-Gage ha ancora molto da offrire!

	Grafica	98	Giocabilità	85	89
N-GAGE NOKIA	Sonoro	84	Longevità	88	GLOBALE

>> Inviateci le vostre recensioni. Noi le pubblicheremo! <<

Ed ecco a voi il primissimo articolo che abbiamo ricevuto. E' stato scritto da Mauro di Roma (un applauso!) e ha meritato la pubblicazione immediata!

Chi di voi non ha sognato di mettersi nei panni di uno dei componenti di una squadra Swat vista in molteplici film americani??? Se non lo avete mai sognato, o se lo avete fatto e volete trasformare il vostro sogno in "realtà", la Irrational Games ha dato alla luce per voi un FPS dal realismo incredibile: ***Swat 4***. Ottimo in modalità single player, diventa spettacolare in multiplayer con una longevità a dir poco infinita. In singolo, l'utente deve guidare un'intera squadra intenta a risolvere un buon numero di operazioni con un alto livello di pericolo, stando molto attento a distinguere civili da malviventi e preferendo ovviamente l'arresto all'uccisione. Sono molteplici le armi primarie e tattiche che favoriscono quindi la strategia durante lo svolgimento della missione: fucili d'assalto, mitragliatrici e pistole di ogni genere per uccidere, e granate al gas e armi stordenti per arrestare. Ma, come già precedentemente accennato, è il multiplayer il vero pezzo forte del titolo. La modalità più gettonata tra gli accaniti giocatori di ***Swat 4*** è senza la ***Barricaded Suspects*** (il classico deathmatch a squadre) in cui due squadre, una composta dai poliziotti ed una dai malviventi, sono pronte a tutto pur di aumentare il proprio punteggio, dandosele a colpi di mitra e manette (chiaramente un arresto porta più punti rispetto ad un uccisione, data la difficoltà di immobilizzare un componente dell'altra squadra). Anche se solo questa modalità è sufficiente ad incollare chiunque allo schermo per diverse ore, la ***IG*** vi mette a disposizione altre 3 modalità di tutto rispetto: Vip Escort, in cui un membro della vostra squadra si trasformerà nel vip (con tanto di cravatta e pistola) da scortare fino ad un determinato punto della mappa, Rapid Deployment, che vi proietterà nella frenetica situazione di disinnescare delle bombe nel tempo limite, e la classica Co-op in cui potrete rigiocare le missioni più significative del single-player con i vostri amici. La cosa che colpisce maggiormente dell'aspetto grafico è l'impeccabile cura nei dettagli che ogni mappa possiede, tanto da dare l'impressione a chi le esplora di aver vissuto realmente in quei posti. Non c'è altro da aggiungere se non che spero pubblichiate la mia recensione.

Cheat & Soluzioni

True Crime: Streets of L.A.

SBLOCCA TUTTO
Alla schermata della mappa premi SU, DX, GIU, SX, SU, X

BOOST EXTRA
Alla schermata della mappa tieni premuto SU e premi X, X, X

MACCHINA MINUSCOLA
Alla schermata della mappa premi SU,SU,SU,X

GAME MAIL

Quoppereffe Risponde!

Scrivete a: *redazione@gameplayer.it*
Sito internet: *www.gameplayer.it*

Ed eccoci finalmente arrivati al tanto sospirato numero 2: per realizzarlo sono stati fatti sforzi sovrumani, pari a quelli delle Piramidi. Sempre che le Piramidi facessero sforzi...

LA LETTERA DEL MESE

Spettabile redazione di Game, mi chiamo Lorenzo e sono un ragazzo di Roma. Frequento il corso di laurea in scienze delle comunicazioni dell'università di Romatre; appassionato di videogiochi da sempre (sono passato attraverso quasi tutte le piattaforme ludiche, dal ***Pc*** alla ***Playstation 2*** alle console portatili), mi ritengo nel mio piccolo abbastanza esperto per quel che riguarda la loro storia relativamente recente. Inoltre, e lo dimostra lo studio che perseguo, ho anche delle minime capacità e soprattutto una passione rapidamente crescente per il giornalismo e le comunicazioni in genere, che costituiranno con molta probabilità l'ambito professionale di una mia prossima occupazione. Ho letto una copia del vostro mensile distribuito anche nella mia facoltà e l'ho trovato ricco di contenuti interessanti (soprattutto per la parte riguardante le news) e soprattutto ho ammirato l'impaginazione e l'aspetto grafico che accompagnano le notizie: veramente molto ben elaborati. Vi contatto per avere delle informazioni riguardo alle collaborazioni poichè sarei realmente interessato a partecipare all'elaborazione del vostro free-press. Se per caso in questo momento non avesse particolare bisogno di un ulteriore aiutante vi prego comunque di conservare la mia richiesta e possibilmente di contattarmi non appena questa necessità divenga improrogabile.

Lorenzo - Roma

Ciao Lorenzo! La prossima volta che mi cominci una lettera con "Spettabile" smetto di leggerla all'istante. Anzi, diciamo che la smetto con gli scherzi e passo a risponderti, visto che la prima mail arrivata alla posta è proprio la tua. Thanks per i complimenti, che ho prontamente girato ai nostri baldi redattori, al grafico e soprattutto al buon vecchio ZatamuS [che oltre a essere dannatamente preciso come un orologio svizzero ed avere una maiuscola come lettera finale, decide quali news pubblicare e quali no - NdQuopper]. Per quanto riguarda un'eventuale collaborazione con la nostra casa editrice, devi sapere che siamo momentaneamente al completo. Ma se GAME riuscisse a vincere la scommessa di affermarsi come prima rivista dedicata esclusivamente all'intrattenimento elettronico, potremmo pensare ad un possibile aumento di pagine e, di conseguenza, anche di lavoro... in tal caso non ci dimenticheremo facilmente del nostro primo lettore. Intanto perché non ci invii il tuo curriculm completo?

Organizza il tuo torneo!

Se amate le sfide all'ultimo pad questo è proprio il posto che fa per voi! Proponete un torneo, indicate una sala giochi, un posto di ritrovo, l'ora e la data dell'appuntamento: lo pubblicheremo in modo che nuovi amici e avversari si facciano avanti.

Ultime dai forum

E' attivo il nostro forum online, per discutere, chattare e incontrare nuovi amici. Usare il servizio è semplicissimo e basta una veloce registrazione per essere subito iscritti. Postate quanto più volete e ricordate allora... appuntamento sul web!

Vendo / Scambio

Ho letto che sulla vostra rivista possono essere pubblicati degli annunci: cerco i seguenti giochi per ***PS1***: ***Valchirie Profile*** e ***Breath of Fire 4***.

Emanuele

Se volete rispondere all'annuncio di Emanuele inviateci una e-mail. Noi provvederemo a recapitargliela!

Tornei, amici, scambi... che aspettate, iscrivetevi alla nostra community! www.gameplayer.it

Attenzione! *www.vgmusic.com* mette a disposizione tutte le colonne sonore midi dei successi ***Taito***! Scaricare la musica di ***The New Zealand Story*** è d'obbligo!

1986 - 2005 Quando il divertimento si chiamava Taito

DIVERTIMENTO AL 100%

Pensiamo ad un ragazzo pieno di inventiva, che inventa il soggetto di un videogioco. Quando lo presenta ad un produttore nostrano per chiedere un finanziamento, gli illustra la sua idea: un gioco con due draghi che fanno le bolle. Oppure un tricheco che fa acqua da tutte le parti. O ancora un piccolo kiwi neozelandese che lotta con arco, frecce e palloncini. Bastano queste tre righe per internare a vita il giovane designer nel reparto di psichiatria, ma sono state sufficienti queste stesse tre righe per decretare il successo mondiale della **Taito,** una delle più grandi software house di tutti i tempi. Non c'è niente da fare: a poco servono una grafica mastodontica e studi di produzione hollywoodiani contro le idee geniali. E se esiste un termine esatto per definire la produzione di Taito, "geniale" è il termine più adatto. A partire dal 1985, questa software house giapponese conquista il mondo intero con alcuni tra i migliori giochi mai realizzati. Un gioco **Taito** deve essere: semplice, divertente e infinito. A partire da questi tre punti cardine, nascono un numero incalcolabile di successi [che ora calcoleremo, però]. **Bubble Bobble** è il titolo più famoso: un semplice platform in cui bisogna intrappolare i nemici con le bolle, prima che questi si liberino più arrabbiati che mai; cento livelli e nemici inverosimili [la balena **Baron Von Blubba** tra tutti] per uno dei giochi più frenetici e accattivanti di sempre. Resta da spiegare comunque per quale motivo due draghi abbiano per fidanzate due ragazze, come si vede chiaramente dalla presentazione, ehm. Ben più drammatico e complesso è **The New Zealand Story**, coloratissima avventura vestita nei panni di un piccolo kiwi [un uccellino e non un frutto... battute e equivoci su questa storia vanno avanti dall'88]; decine di livelli, armi e passaggi segreti: se non ci avete mai giocato dovete assolutamente dargli un'occhiata sui siti dedicati al retrogaming. Stesso discorso per **Liquid Kid**, meraviglioso platform idraulico, in cui scoprirete che l'acqua non è così cattiva come sembra, se mai lo avete pensato. La lista di giochi **Taito** è sterminata [**Insector X**, **Chase HQ**, **Kageki**, **Rainbow Island, Parasol Stars**...] e ognuno di essi meriterebbe pagine e pagine. Ma noi ne abbiamo solo 32, per cui... acqua in bocca!